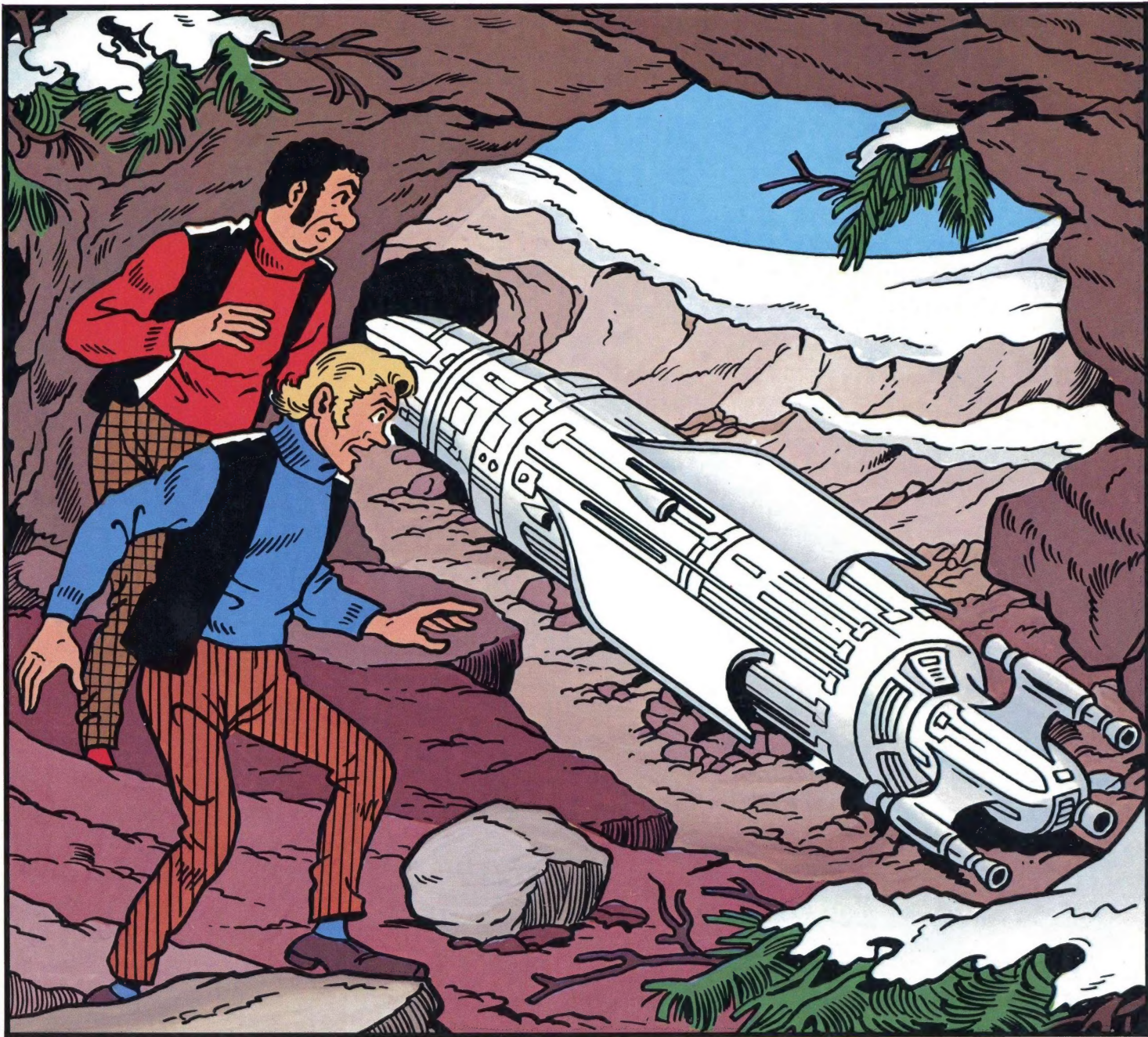


WILLY VANDERSTEEN

ROBERT ET BERTRAND

VISITEURS INSOLITES



EDITIONS ERASME

WILLY VANDERSTEEN

VISITEURS INSOLITES



EDITIONS ERASME
ANVERS-BRUXELLES



AUX ENVIRONS DE NOËL, ROBERT ET BERTRAND, TRANSIS ET AFFAMÉS, AVANCENT PÉNIBLEMENT DANS LA NEIGE.



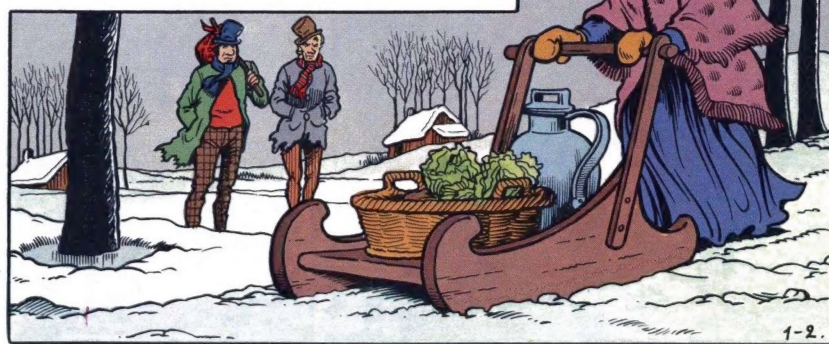
Brrr... Je meurs de faim. Les paysans ne sont guère hospitaliers ici. Allons à l'auberge, Robert !



Oui, là-bas, derrière la colline. Mais on ne vous recevra pas. On se méfie des étrangers ici.



Et l'argent, Bertrand ? Enfin, soit ! Hé mamie ! Y a-t-il une auberge par ici ?



1-2.



On a peur parce que, une nuit, on a vu une lumière aveuglante près des carrières de marne ; allez plutôt jusqu'au village voisin !



Bah ! J'ai assez faim pour braver l'hostilité !



Une lumière, Robert ; l'auberge sans doute.

3



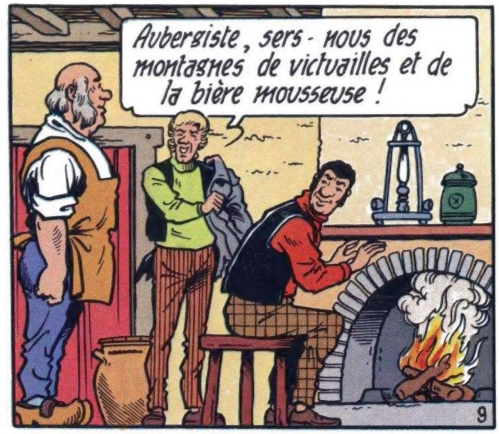
Oh ! C'est une crèche de Noël ; je me suis trompé...



Non pourtant, Bertrand ! La lumière venait de l'autre versant.

4.

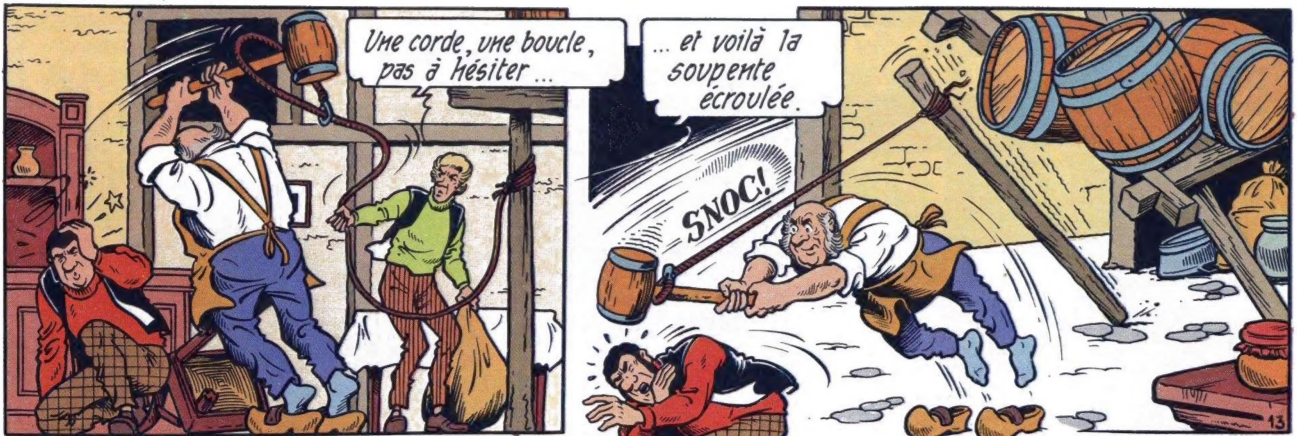




10



12



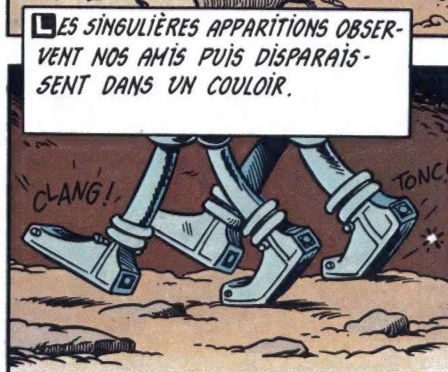
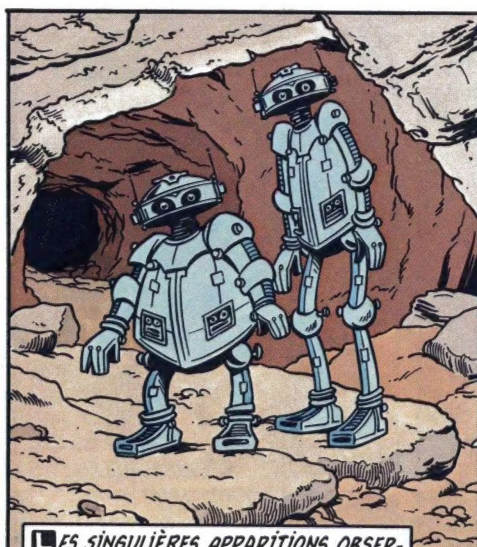


ROBERT ET BERTRAND SE DIRIGENT VERS LA LUMIÈRE. MAIS, SUR UNE PENTE RAIDE, LE TRAÎNEAU EST PROJETÉ DANS LES AIRS ET...

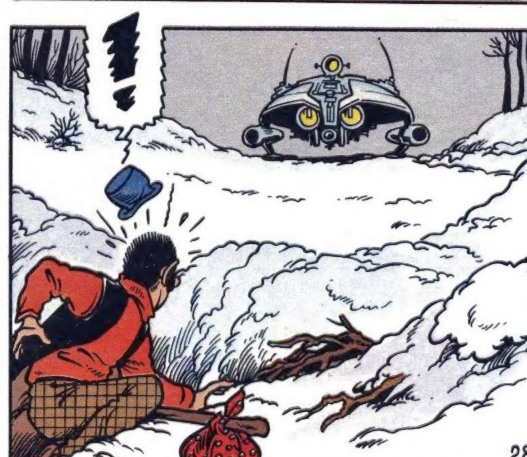
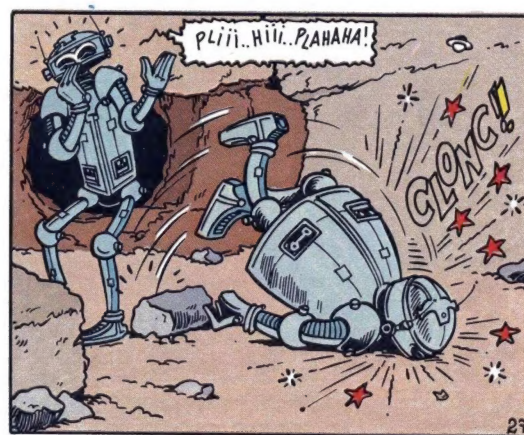
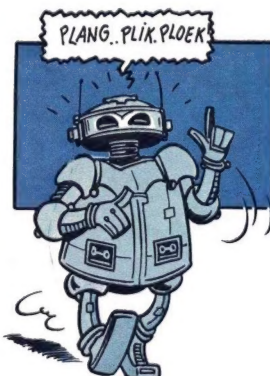
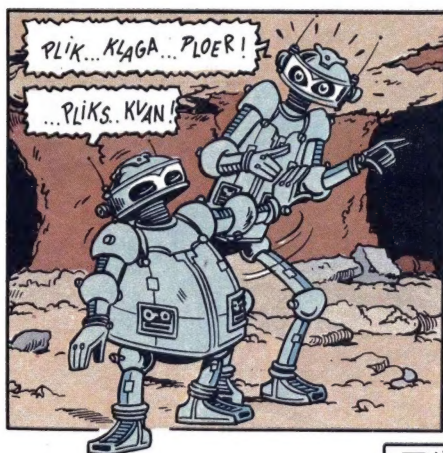
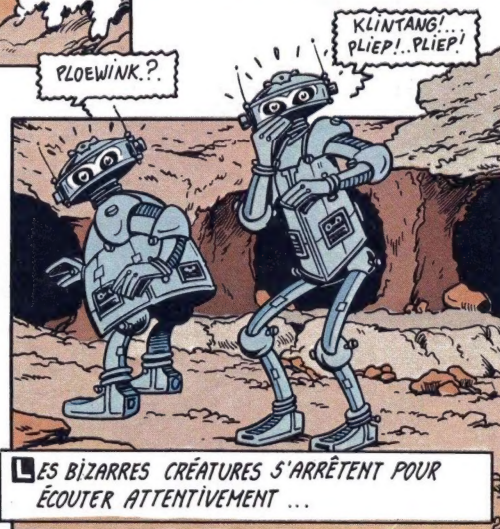


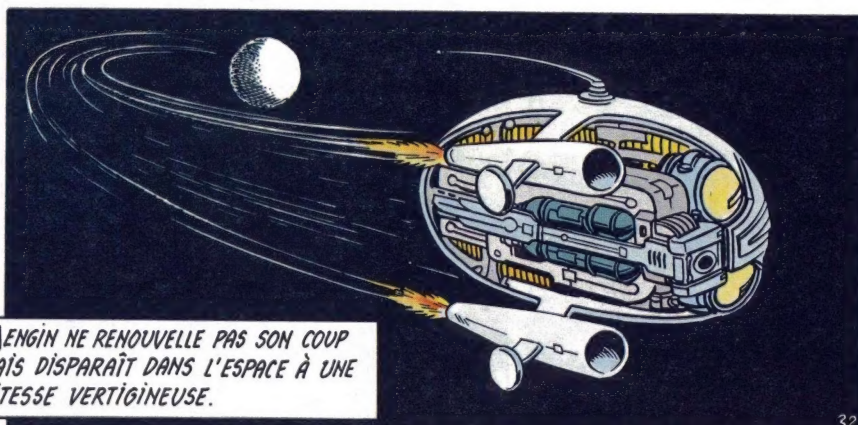
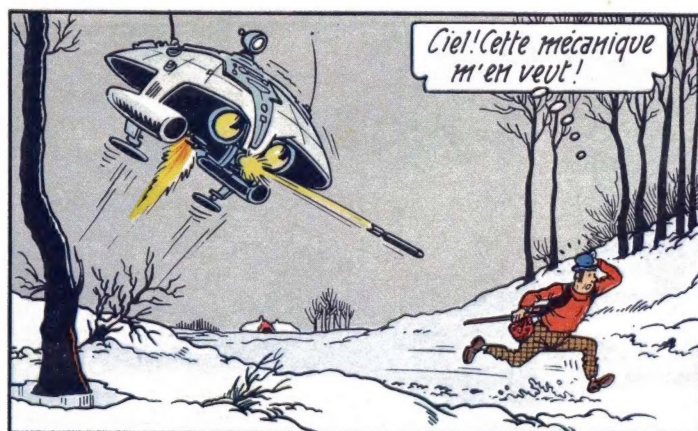
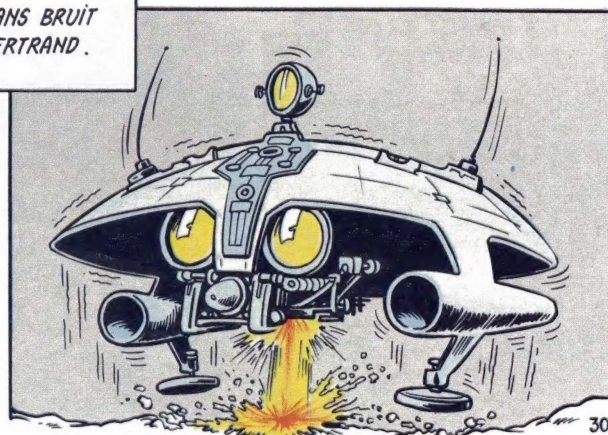
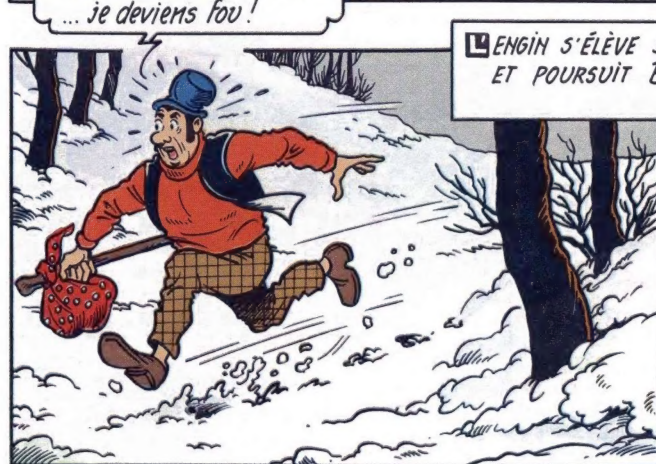
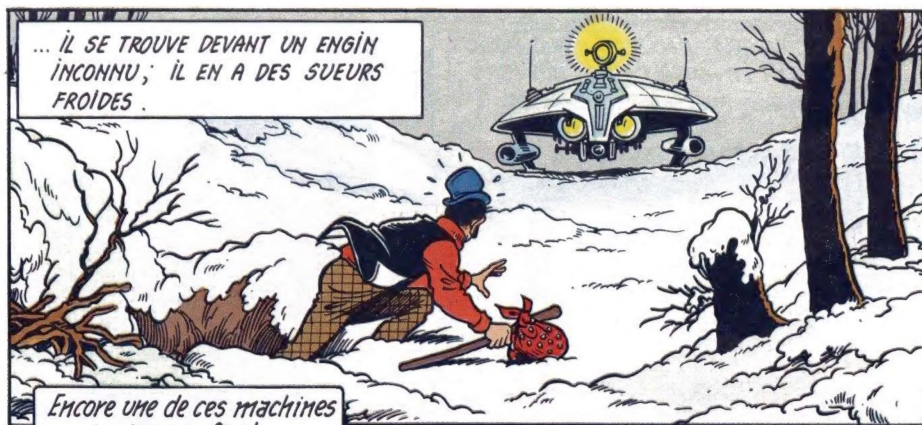


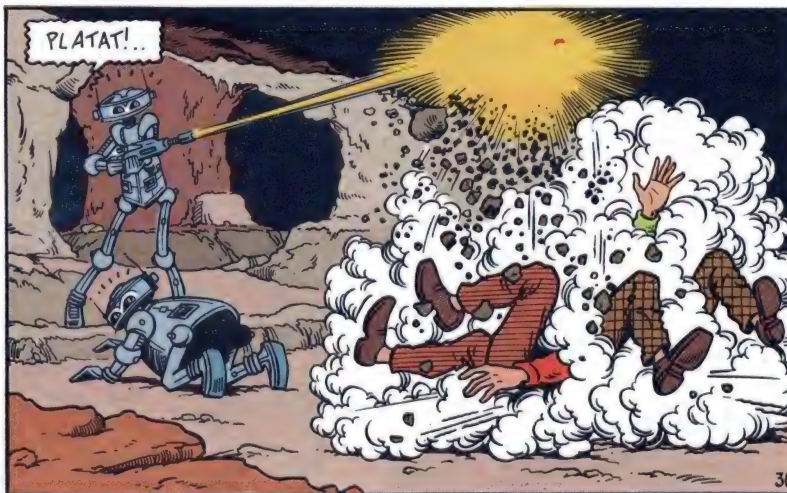
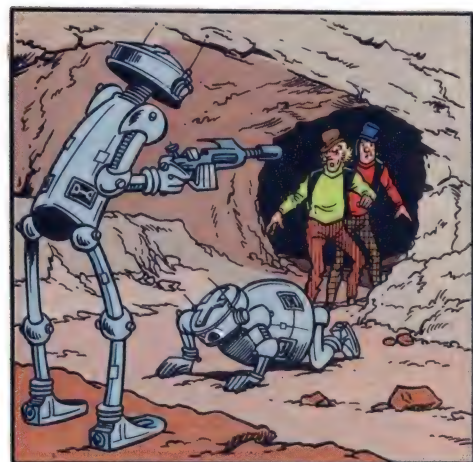
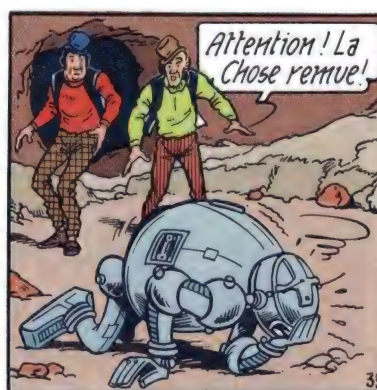
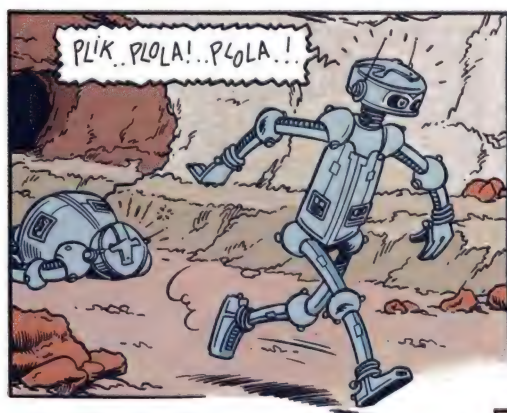
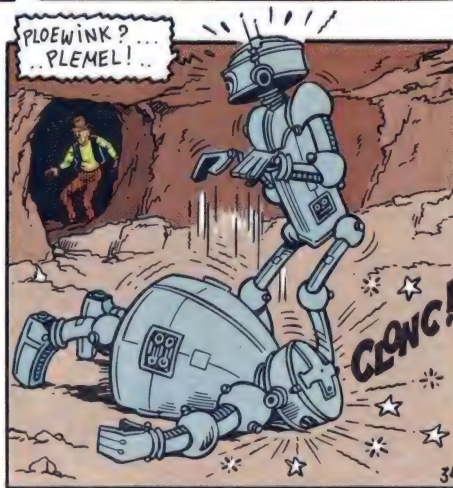
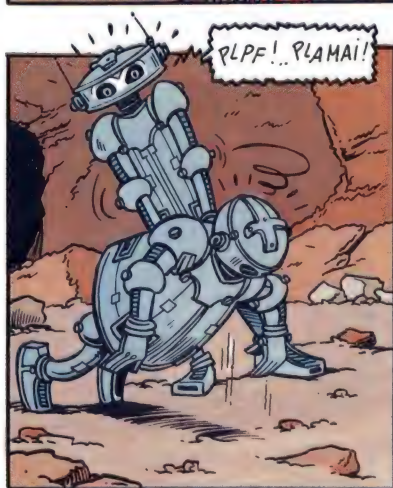
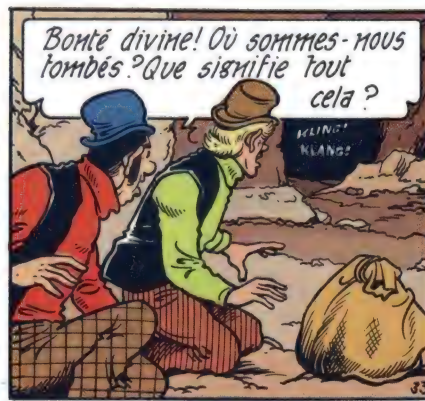
22

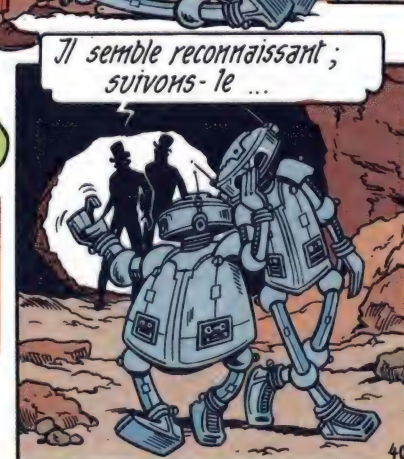
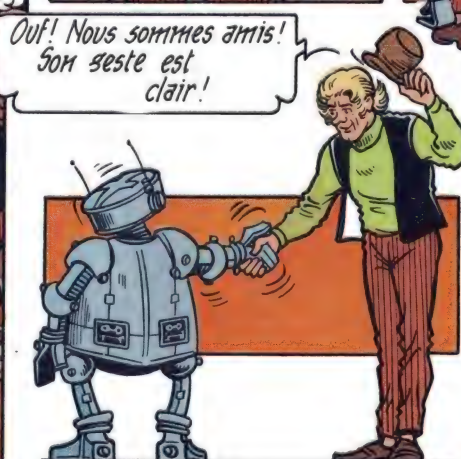
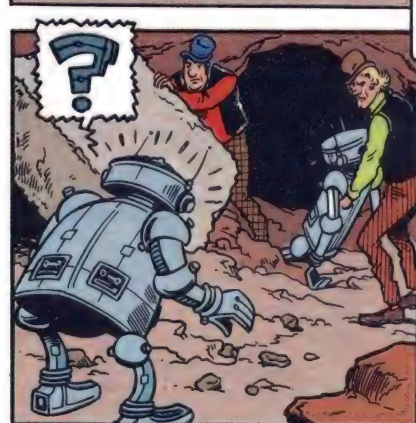
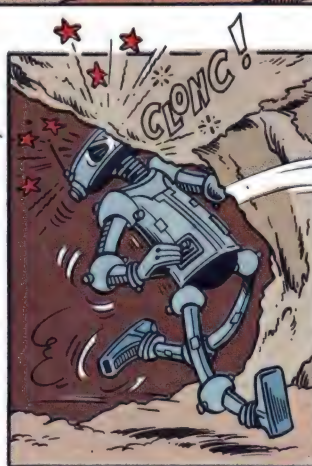
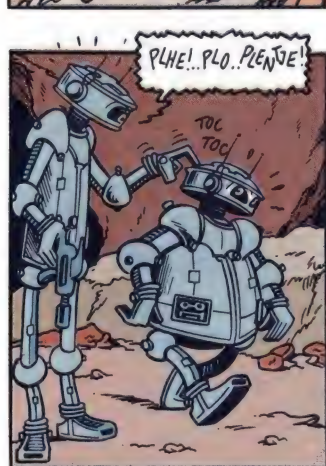
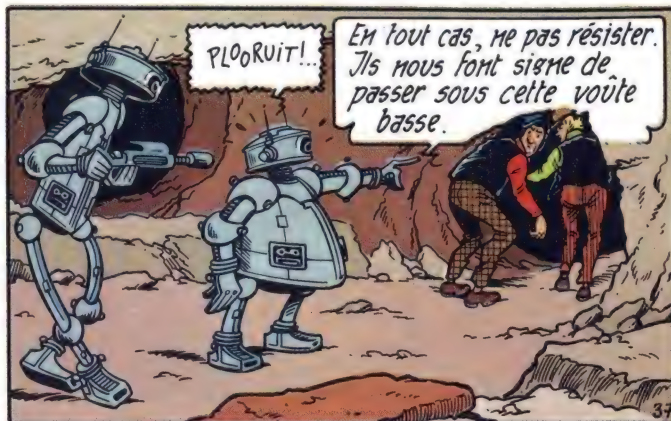


24











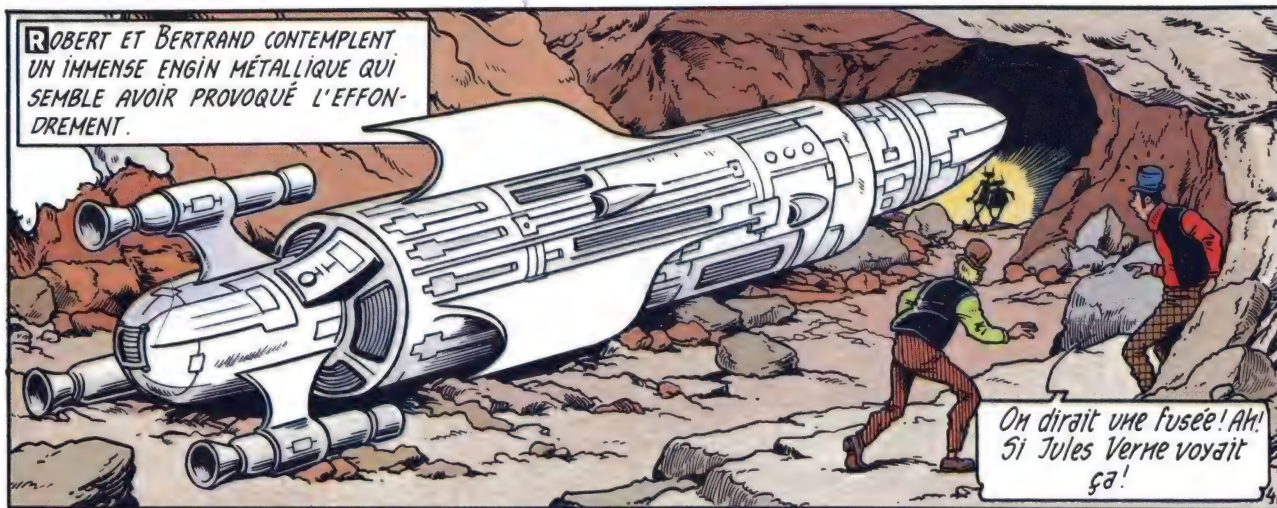
Sont-ils tout à fait en métal ? Sans doute un mécanisme intérieur leur permet-il d'agir et même de penser, dirait-on.



Le plafond de la carrière est en miettes, comme s'il avait été défoncé...



Ciel ! A-t-on jamais vu cela ?

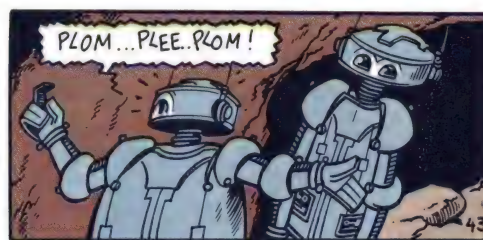


ROBERT ET BERTRAND CONTEMPLANT UN IMMENSE ENGIN MÉTALLIQUE QUI SEMBLE AVOIR PROVOQUÉ L'EFFONDREMENT.

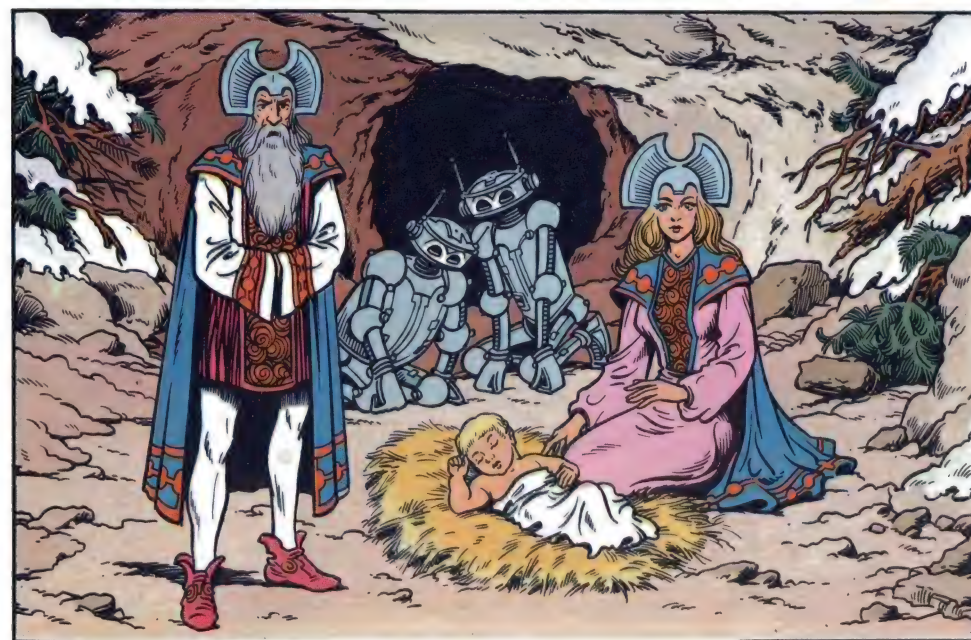
On dirait une fusée ! Ah ! Si Jules Verne voyait ça !



LES CHEMINEAUX NE PEUVENT EN DÉTACHER LES YEUX MAIS LES ROBOTS LEUR FONT SIGNE.



PLOM... PLEE. PLOM !



Robert, on dirait... on dirait... Si tu penses ce que je pense, chapeau bas et à genoux...





Je rêve... que nous arrive-t-il?
Cela ressemble... à une scène
de Noël... une crèche...
est-ce possible?

Nous rêvons... ou
alors, ils ne sont
pas de
notre
planète...



Ils ont l'air triste. Ils ont
peut-être faim... comme nous.
Après tout, les mages
offraient des cadeaux...
je sors nos provi-
sions.



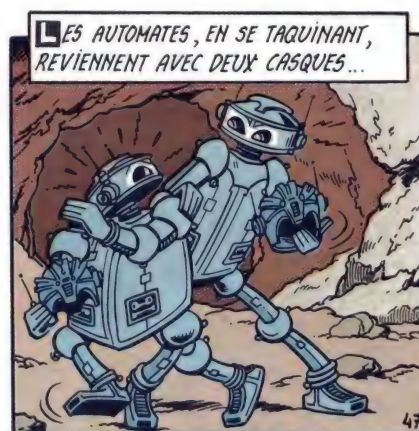
Voyez, braves gens... du pain de campa-
gne, une bouteille de genièvre, du
saucisson... très bon, mumm... mumm...
Des couvernes de lard pour grais-
ser les robots?



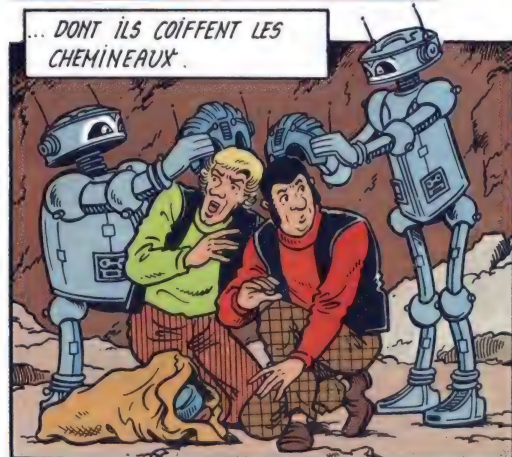
Robert, ils parlent sans
que nous les enten-
dions. Ils communi-
quent par la pensée.
Que fait-elle?



Tu vois bien; elle envoie les ro-
bots chercher quelque chose.



LES AUTOMATES, EN SE TAQUINANT,
REVIENNENT AVEC DEUX CASQUES...



... DONT ILS COIFFENT LES
CHEMINEAUX.



Debout, habitants de la Terre!
Nous sommes enchantés!

Formidable! C'est plus fort que le
phonographe d'Edison.



Ces casques transposent vo-
tre langue dans la nôtre et
vice-versa. Nous nous com-
prenons maintenant!

Vous appelez-vous par hasard Marie et Joseph ?

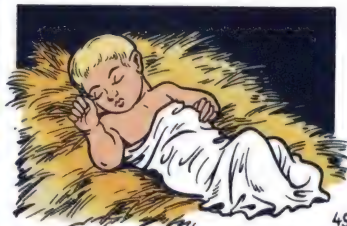


Oh non ! Nous venons de la planète Xénor, d'un système solaire situé à plusieurs années lumière de la Terre.



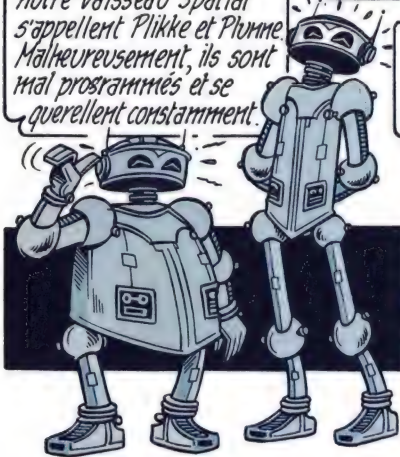
Mais faisons connaissance...

Je m'appelle Miria; voici mon mari Jésoth et notre fils est Jussès !

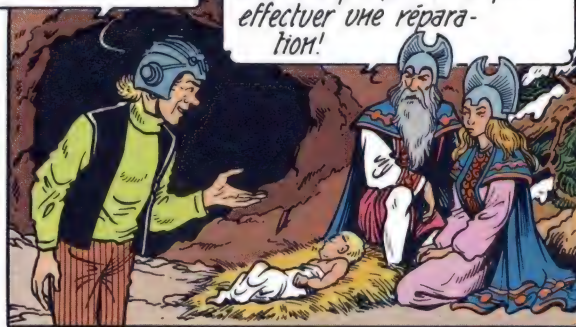


49

Les robots qui pilotent notre vaisseau spatial s'appellent Plikke et Plumme. Malheureusement, ils sont mal programmés et se querellent constamment.



Vous voulez dire qu'il existe d'autres planètes habitées par des hommes.



Vous ne savez donc rien du Cosmos ? Xénor a la même atmosphère que la terre; nous avons donc pu atterrir ici pour effectuer une réparation !

Des fugitifs ? Pourquoi avez-vous quitté Xénor ?

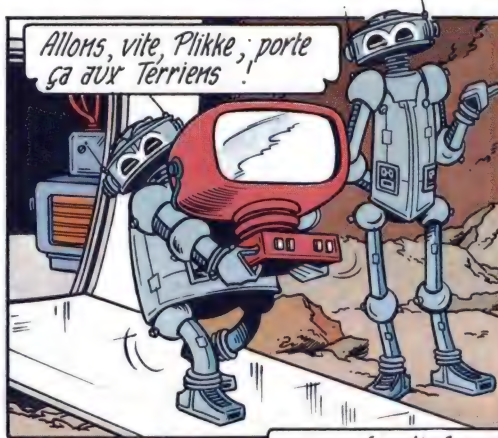


50

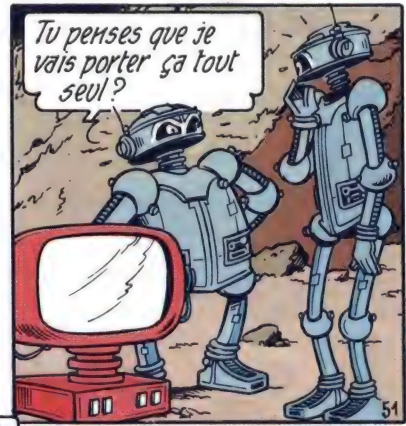
Notre civilisation technique ne nous a pas apporté le bonheur. Dans notre système solaire, les planètes se font la guerre. Plikke et Plumme vont nous apporter un appareil qui vous montrera des scènes de notre histoire !



Allons, vite, Plikke, porte ça aux Terriens !

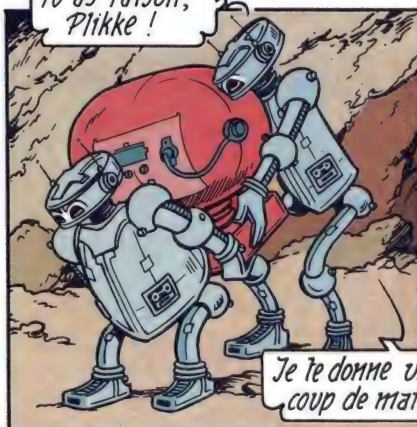


Tu penses que je vais porter ça tout seul ?



51

Tu as raison, Plikke !



Je te donne un coup de main...

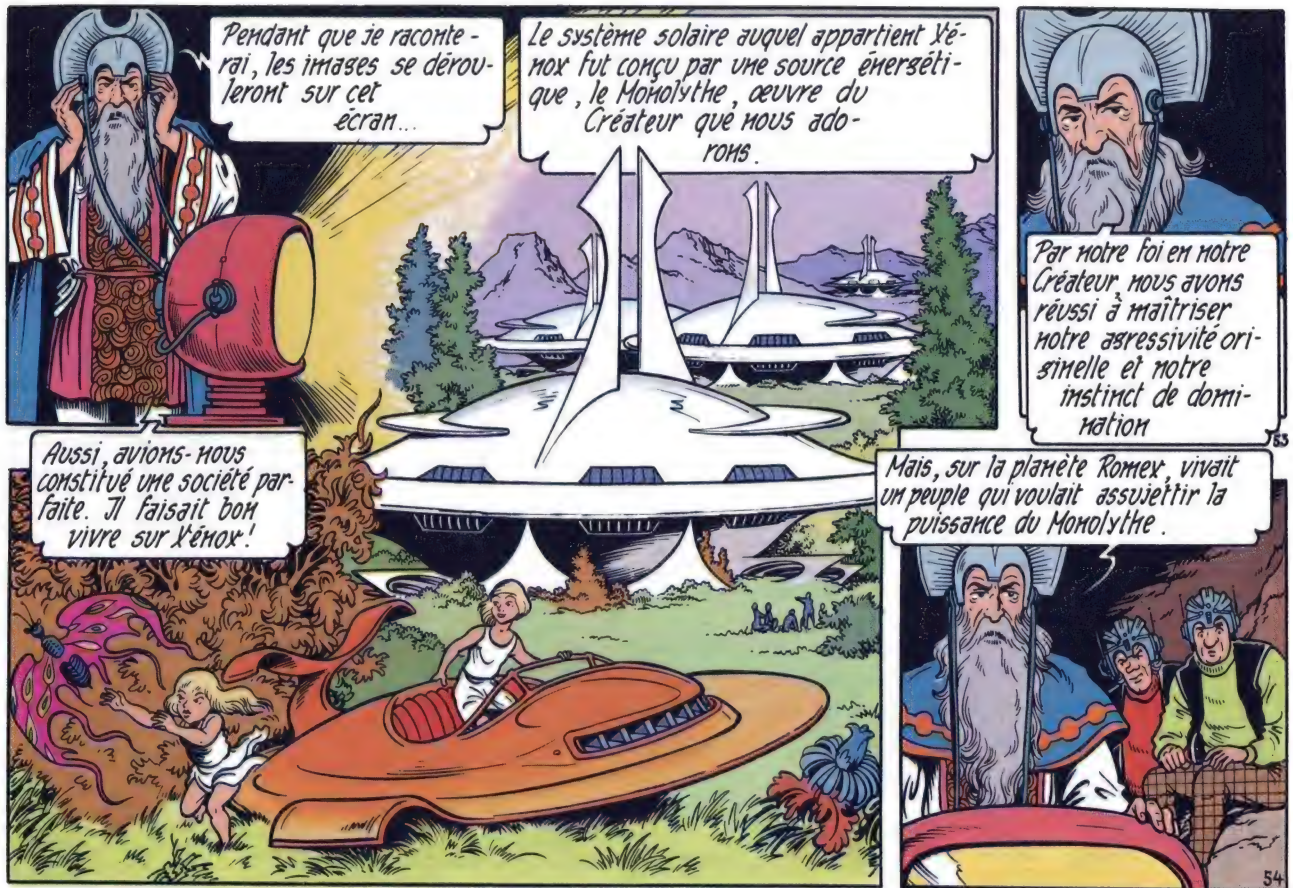


... pour répartir honnêtement le travail !

Quelle aventure, Robert ! Serait-ce une espèce de lanterne magique ?

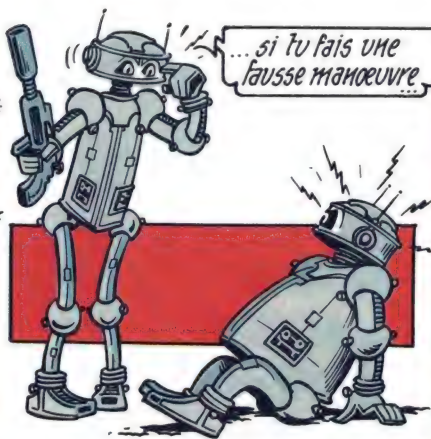


52

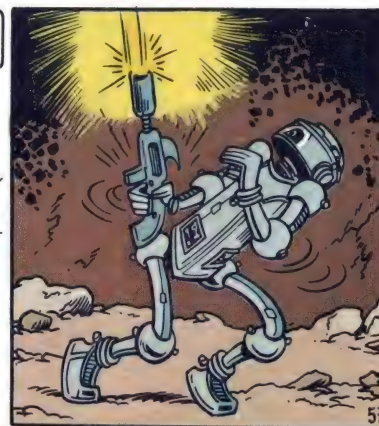




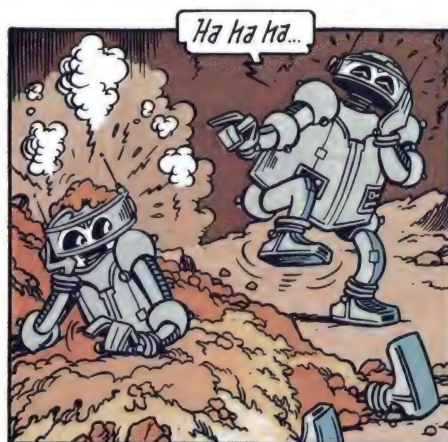
Plikke, tâche cela. Tu es trop maladroit...



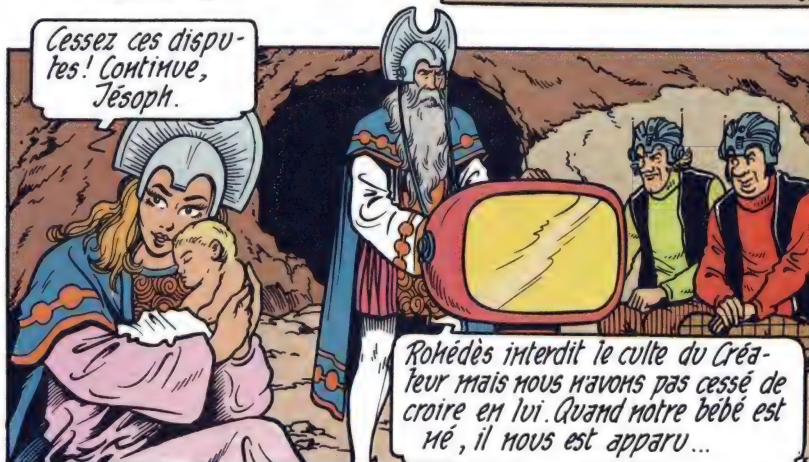
... si tu fais une fausse manœuvre.



57



Ha ha ha...



Cessez ces disputes! Continue, Jèsoph.

Rohédès interdit le culte du Créateur mais nous n'avons pas cessé de croire en lui. Quand notre bébé est né, il nous est apparu...

58

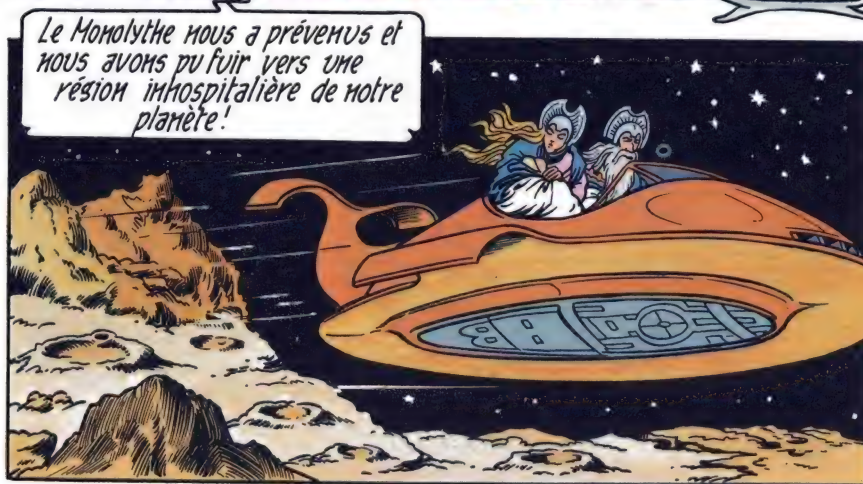


Il nous annonça que notre fils était prédestiné et qu'il nous libérerait plus tard du joug de Rohédès!



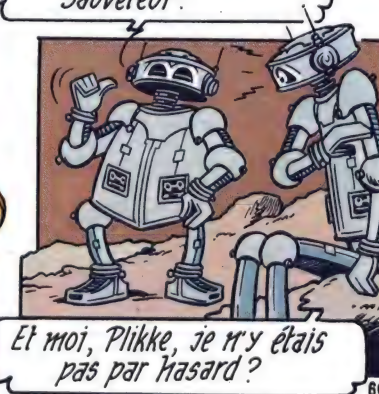
Hélas! Rohédès intercepta le message et dépêcha ses guerriers contre nous.

59



Le Monolythe nous a prévenus et nous avons pu fuir vers une région inhospitalière de notre planète!

Et là, j'avais équipé le vaisseau spatial. Je fus le sauveur!



Et moi, Plikke, je n'y étais pas par hasard?

60



Taisez-vous ! Si je vous coupe le courant, vous n'êtes plus qu'un tas de ferraille !



Ne te fâche pas, Jésoth. Dans notre hâte nous les avons mal programmés, tu sais bien !



En effet, Miria. D'ailleurs, il est vrai qu'ils nous ont sauvés.

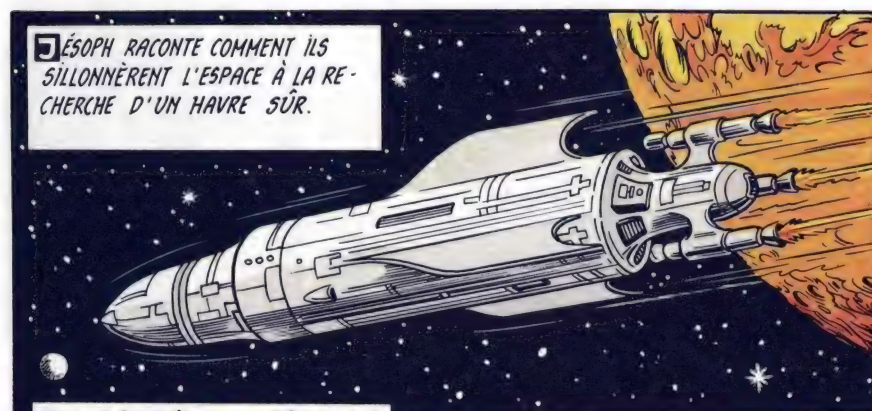


Notre vaisseau spatial décolla et pointa sur une planète d'un autre système solaire.



Heu... Robert, où restent les bergers et les rois ?

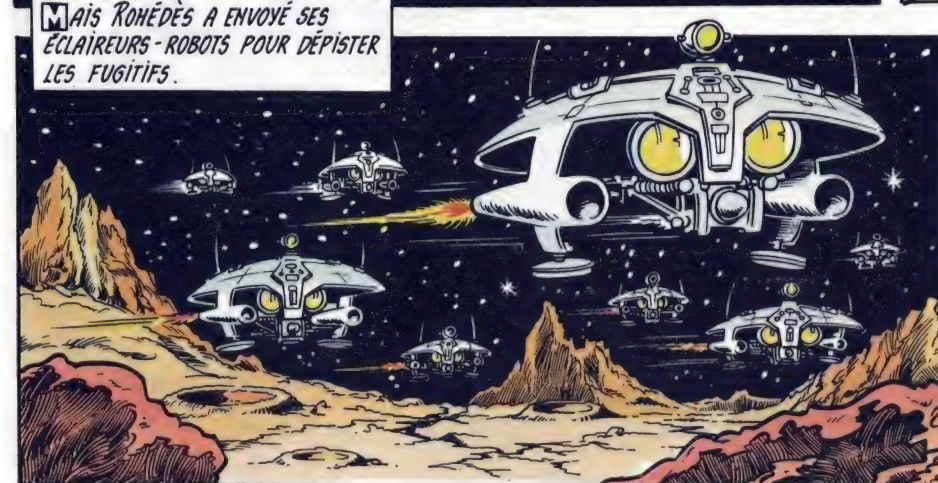
Mets un frein à ton imagination, Bertrand. Cela passe notre entendement. Comment cela finira-t-il ?



JÉSOth RAconte COMMENT ILS SILLONNÈREnt L'ESPACE À LA RE-cherche d'un havre sûr.



Un incident technique nous sortit de notre trajectoire et nous avons atterri ici pour faire les réparations.



MAis ROHÉDÈS A ENVOYÉ SES ÉCLAIREURS-ROBOTS POUR DÉPISTER LES FUGITIFS.



Ciel ! Un tel ensin m'a attaqué à ma sortie de la carrière. On vous a découvert !



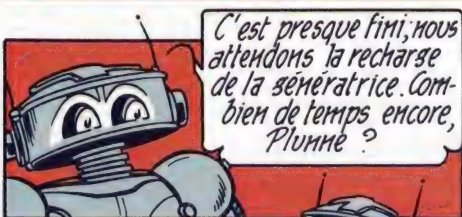
Qu'a fait
cet en-
gin ?



Il m'a lancé un projectile
qui a pulvérisé un arbre !



Ils reviendront pour tuer notre en-
fant. Combien de temps durera en-
core la réparation, Plikke ?



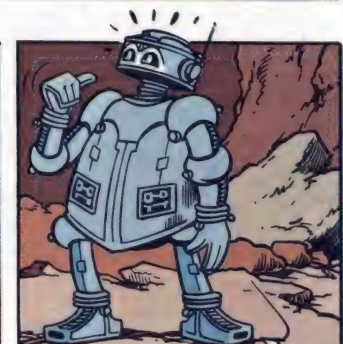
C'est presque fini, nous
attendons la recharge
de la génératrice. Com-
bien de temps encore,
Plumme ?



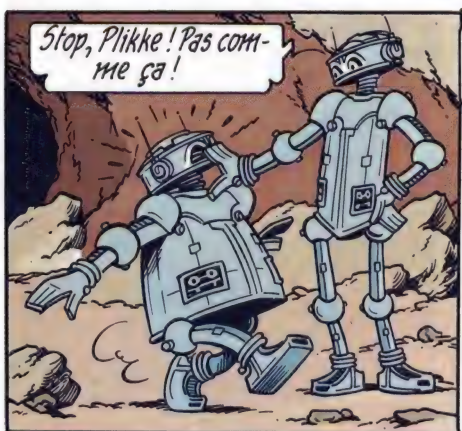
Difficile à dire.
Notre batterie
emet un signal
quand elle est
rechargée.



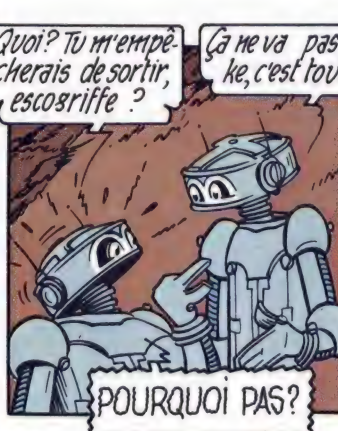
Ayons confian-
ce. Il doit y
avoir une is-
sue.



Je vais monter la garde dehors,
je donnerai l'alarme si les
éclaireurs-robots reviennent !



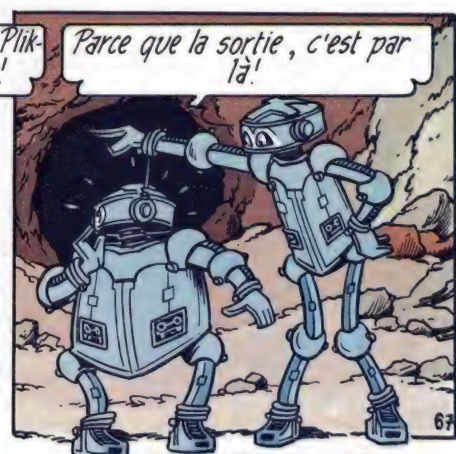
Stop, Plikke ! Pas com-
me ça !



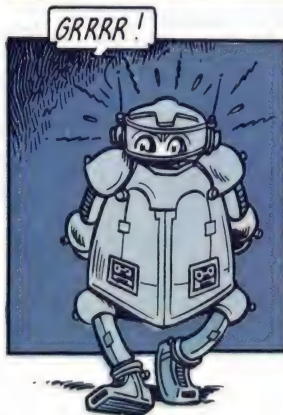
Quoi ? Tu m'empê-
cheras de sortir,
escogriffe ?

Ça ne va pas, Plik-
ke, c'est tout !

POURQUOI PAS ?



Parce que la sortie, c'est par
là !



GRRRR !

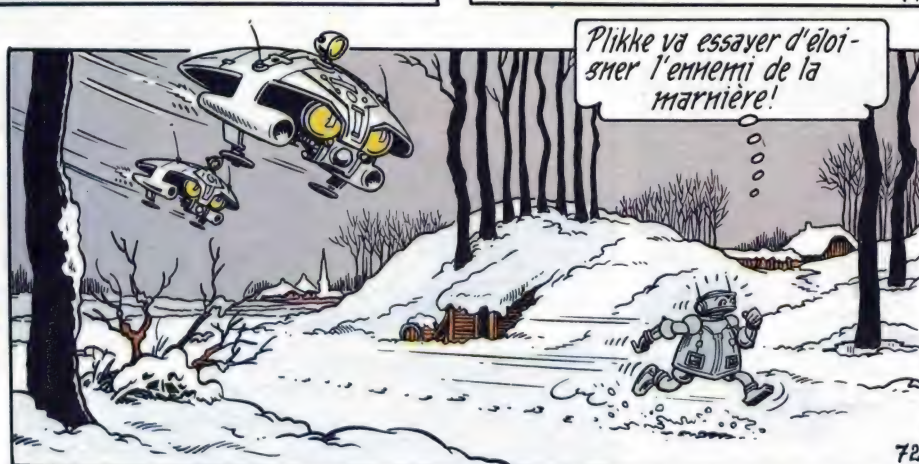
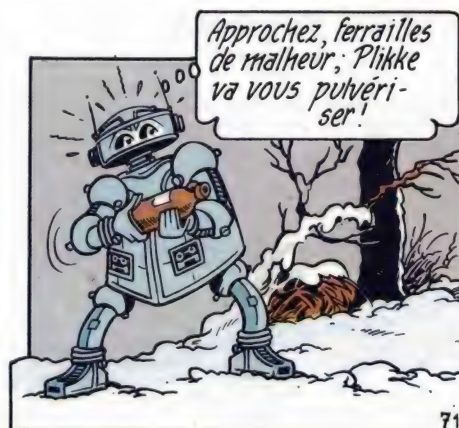
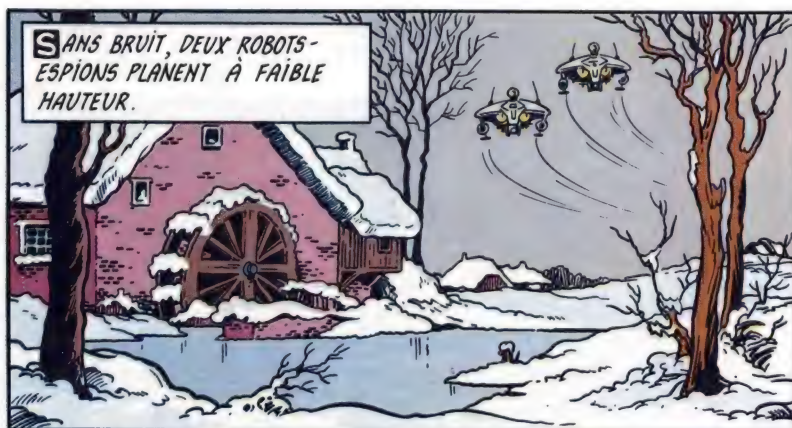
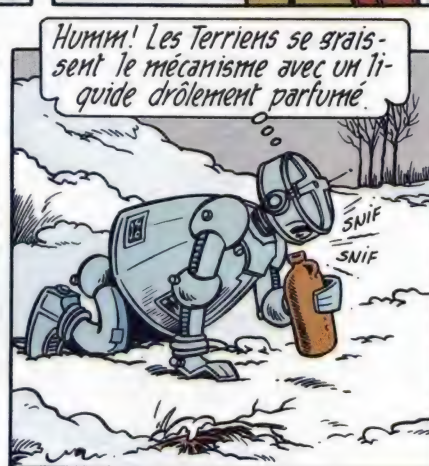
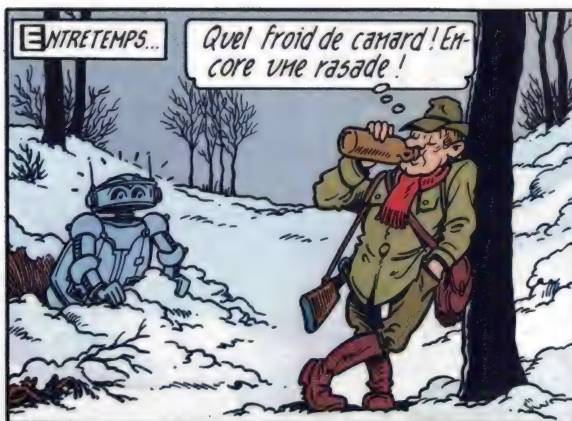


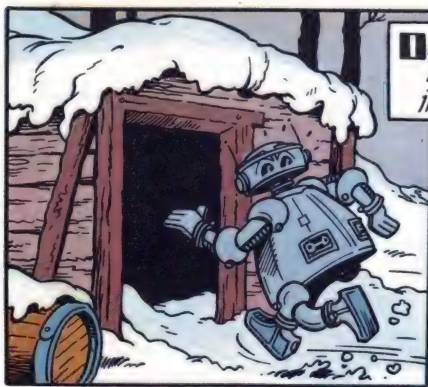
Pouvons-nous
aider, Jésoth ?
Appeler du
renfort ?

Contre les éclaireurs-robots,
personne ne peut rien. Mais
vous pouvez aider aux répa-
rations !

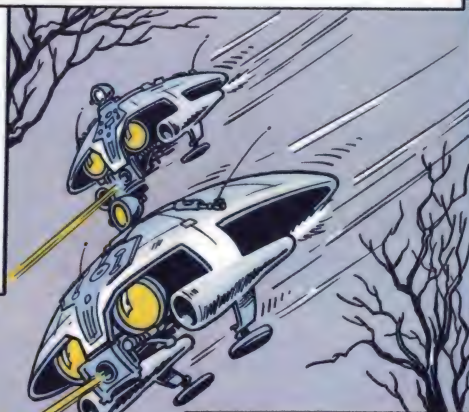


Nous n'avons qu'un seul
moyen de survivre : par-
tir avant le retour des
éclaireurs.





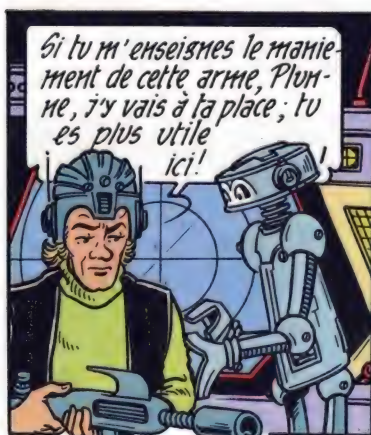
I LA TENTE DE S'ABRÛTER DANS UNE CABANE
MAIS LES ÉCLAIREURS - ROBOTS ATTAQUENT
IMMÉDIATEMENT.



DANS LE VAISSEAU SPATIAL,
NOS AMIS RESTAURENT QUEL-
QUES CONDUITES SOUS LA
DIRECTION DE PLUNNE.



Plikke tarde à rentrer; je
vais voir ce qu'il de-
vient...



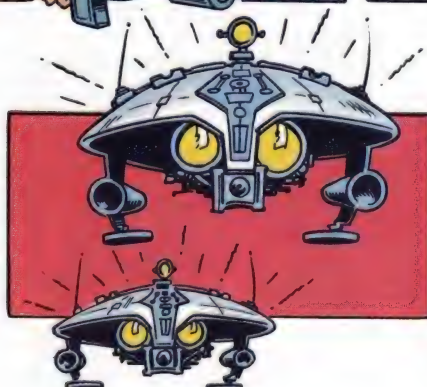
Si tu m'enseignes le manie-
ment de cette arme, Plum-
ne, j'y vais à ta place; tu
es plus utile
ici!



ROBERT DÉCOUVRE RAPIDEMENT
LA HUTTE DÉTRUITE ET...



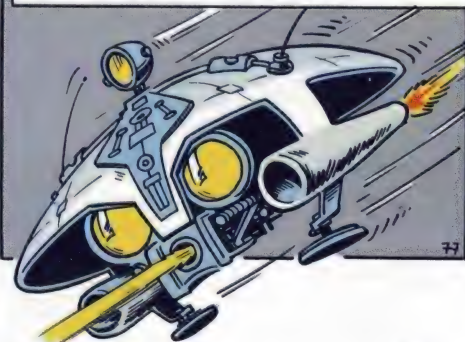
Mais c'est Plikke! Il est
mal en point. Est-ce
que les éclaireurs de Ro-
hédes l'auraient...



Ciel! Les voilà! Et
ils atta-
quent!



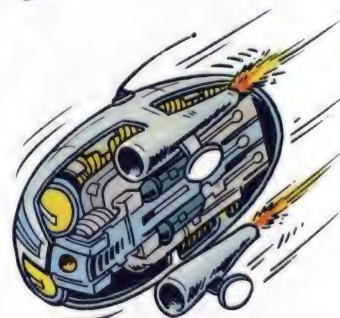
D'



UN PLONGEON INSTANTANÉ LE SAUVE DE JUSTESSE.



Malheur! Je suis désarmé!



LE ROBOT ENNEMI REPREND LE TIR.

78



Impossible de récupérer mon arme!



Touché du premier coup! Il était moins cinq, Robert!

79



Ils ont atteint Plikke; il paraît fort délabré!

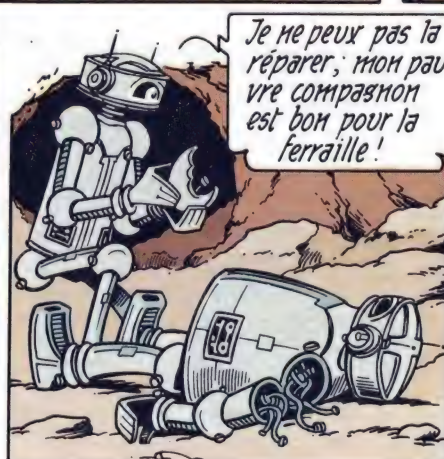
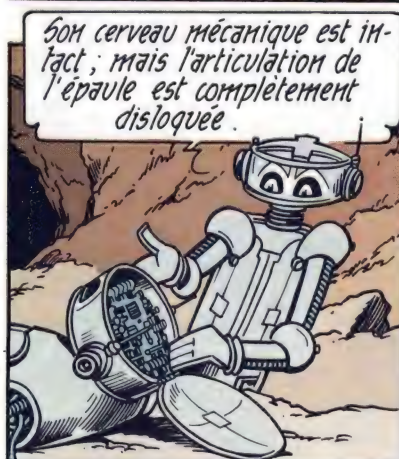
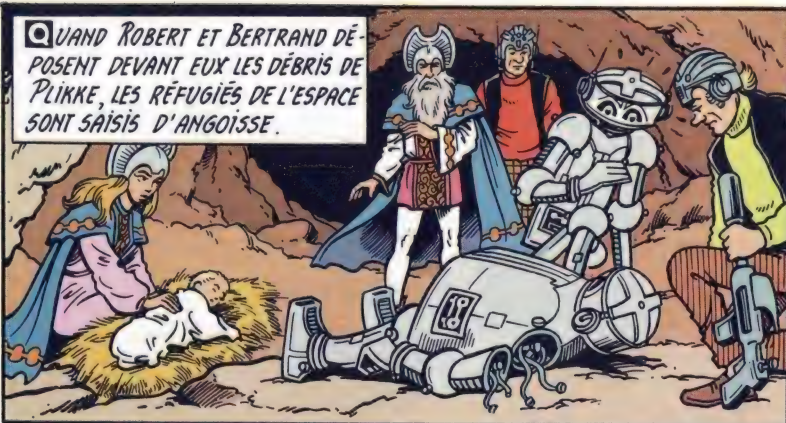


N'est-il plus qu'un amas de vieux fer, Robert? Ou crois-tu qu'il soit réparable?



Je l'espère, Bertrand; car, sans lui, le vaisseau spatial ne peut pas repartir!

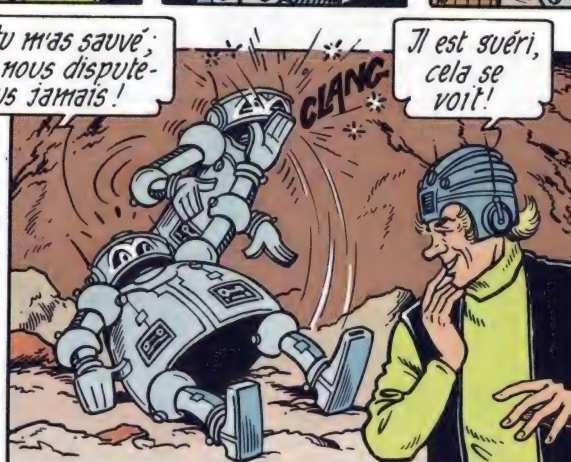
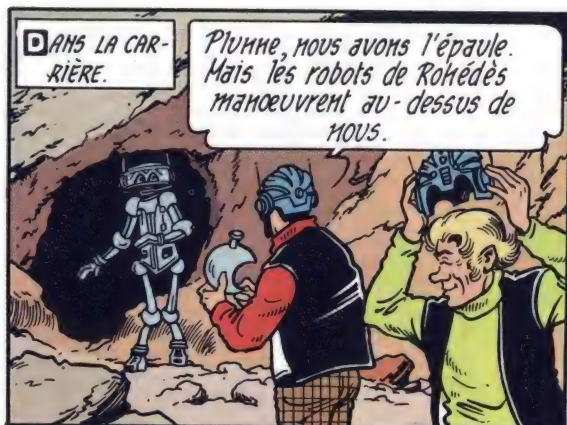
80



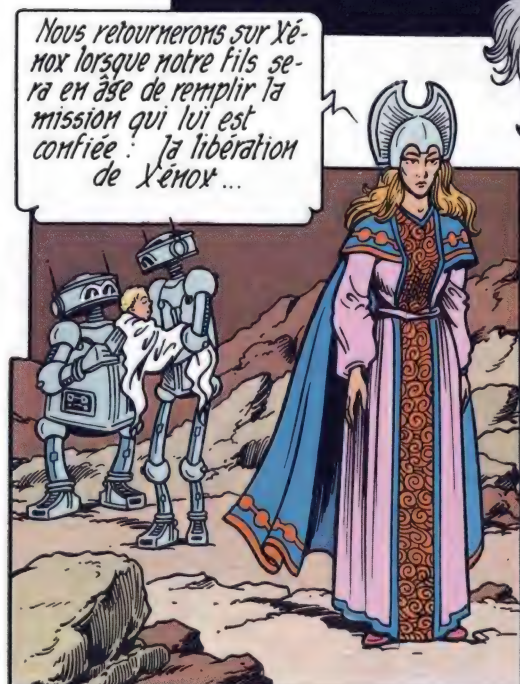
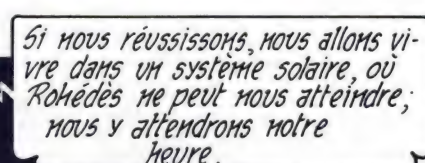
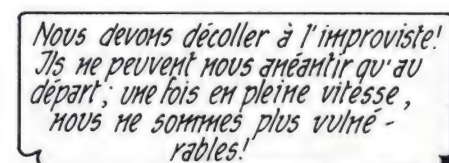


Bon, je vous fais confiance. Moi aussi, j'ai été chemineau dans ma jeunesse.

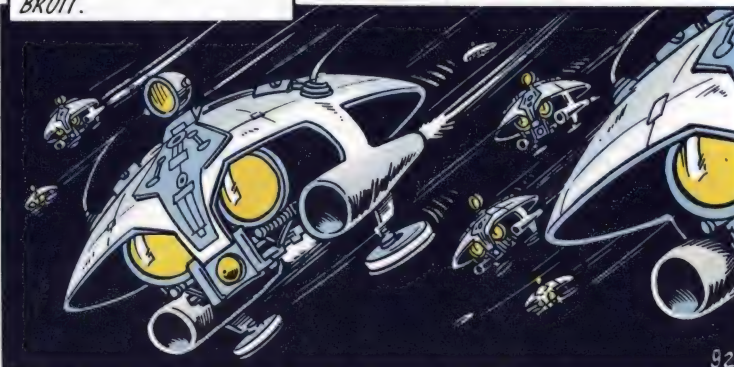




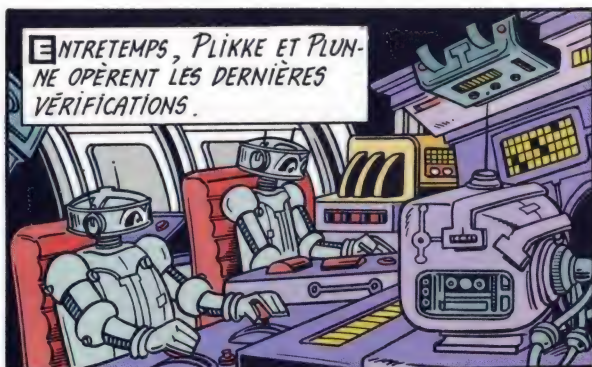
90



A CE MOMENT, L'ESCADRE
DE ROBOTS DESCEND SANS
BRUIT.



92



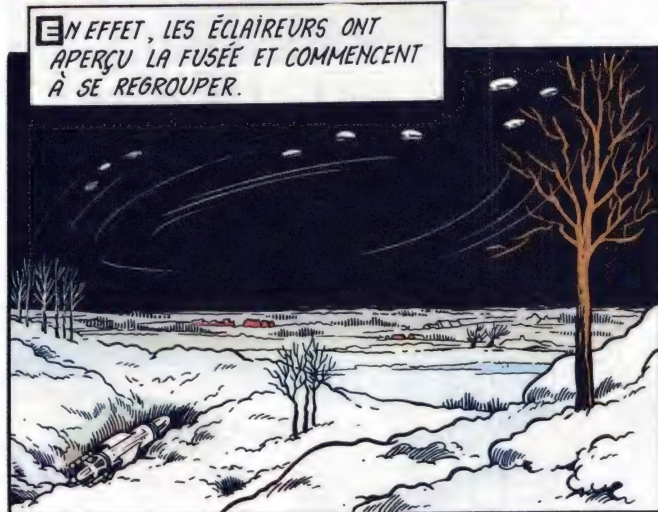
ENTRETEMPS, PLIKKE ET PLUNNE OPÈRENT LES DERNIÈRES VÉRIFICATIONS.



Plunne, je les vois sur l'écran ! Ils se dispersent !...



Alors, ils peuvent à chaque instant nous découvrir. Je préviens Jésof !



EN EFFET, LES ÉCLAIREURS ONT APERÇU LA FUSÉE ET COMMENCENT À SE RÉGROUPEL.



Jésof, il faut décoller ; ils vont attaquer.

Disons-nous adieu, habitants de la Terre !

Trop tard, Jésof ; vous serez anéantis au sol !



Nous avons une proposition !

94



Donnez-nous des armes, Jésof. Nous détournerons l'attention des robots jusqu'à ce que vous ayez pris de l'altitude.

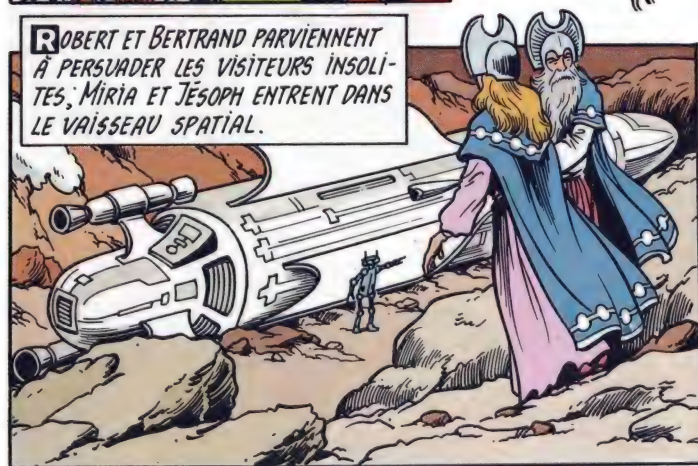
Nous vous sommes très reconnaissants mais nous ne pouvons accepter !...



Le temps nous manque pour vous dire comment nous sommes devenus des errants...



...Sachez que des circonstances dramatiques nous ont amenés à choisir toujours le parti des opprimés.



ROBERT ET BERTRAND PARVIENNENT À PERSUADER LES VISITEURS INSOLITES ; MIRIA ET JÉSOFF ENTRENT DANS LE VAISSEAU SPATIAL.

Ce n'est peut-être pas un adieu. Le jour viendra où tous les hommes de bonne volonté vivront en paix dans l'univers.



95

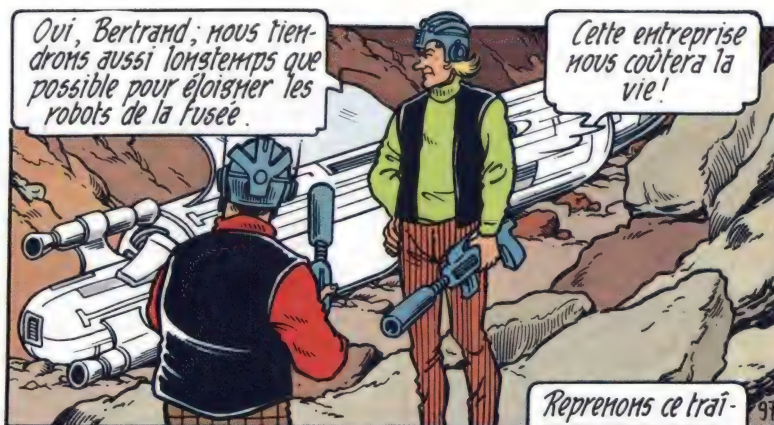


Robert, avant d'y aller, je voudrais te poser une question.

96



Nous avons vécu ensemble d'innombrables aventures. Mais je crains bien que celle-ci ne soit la plus dangereuse et... la dernière!



Oui, Bertrand; nous tiendrons aussi longtemps que possible pour éloigner les robots de la fusée.

Cette entreprise nous coûtera la vie!



Mais notre contribution aura certainement des répercussions positives dans l'éternité du cosmos. Et nous avons été si heureux ensemble! Es-tu prêt?

LES INSÉPARABLES SE SERRERONT LA MAIN, SCELLANT AINSI LEUR UNION JUSQU'À LA MORT.



Reprenons ce traîneau; nous nous déplacerons plus rapidement!



Pourquoi sardons-nous ces casques?

Mais parce que Jésoph nous l'a demandé.



Avant qu'ils m'apparaissent sous les nuages, nous serons loin de la mine!



Les voilà! Encore hors d'atteinte, mais ceci attirera leur attention!



Ça y est! Ils nous poursuivent!



Prêts à décoller, Plikke?

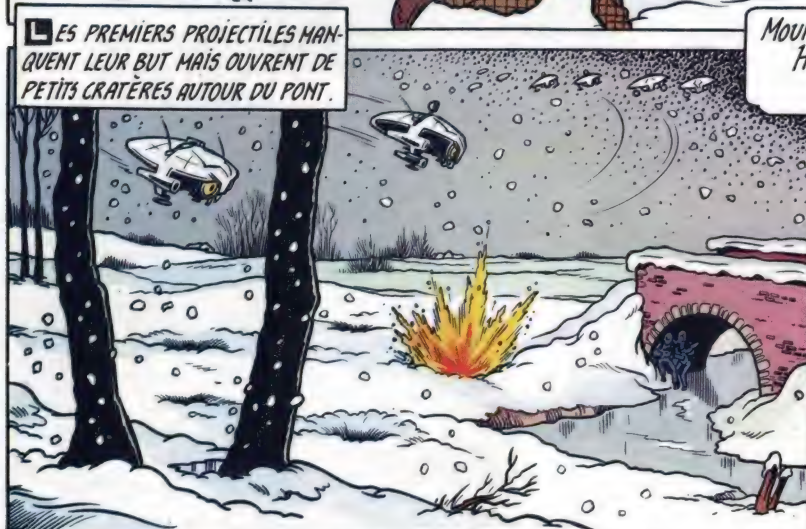
Oui, Jésoph; mais ces vaillants Terriens devraient encore les éloigner un peu!



Bon, c'est suffisant ! Si nous nous abritons sous ce pont ?



Tiens ? Il se met à neiger maintenant !



LES PREMIERS PROJECTILES MANQUENT LEUR BUT MAIS OUVRENT DE PETITS CRATÈRES AUTOUR DU PONT.

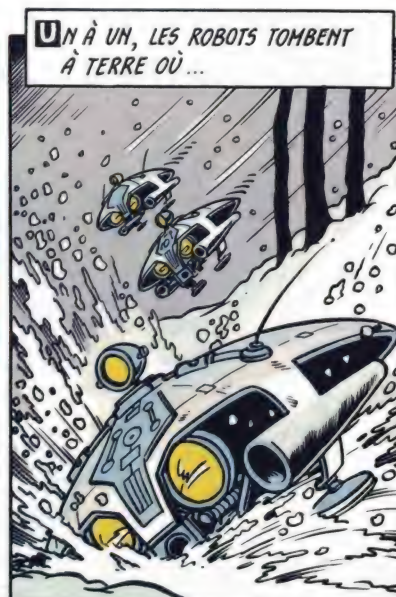
Mourir dans la neige ! Haut-le-cœur, Robert !



102



Seigneur ! Que se passe-t-il ?



UN À UN, LES ROBOTS TOMBENT À TERRE OÙ...



... ILS SE DÉSINTÈGÈRENT ET SE DISSIPENT EN FUMÉE.

103

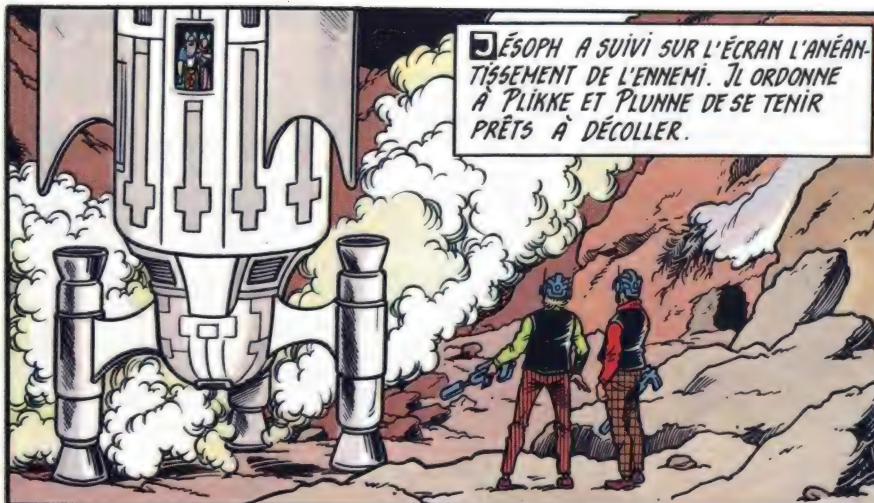


Nous n'avons même pas tiré. Comment est-ce possible ?



Jésoph nous donnera le mot de l'énigme. En tout cas, nous sommes sauvés.

104



JÉSOPH A SUIVI SUR L'ÉCRAN L'ANÉANTISSEMENT DE L'ENNEMI. IL ORDONNE À PLIKKE ET PLUNNE DE SE TENIR PRÊTS À DÉCOLLER.



Adieu, Jésoth. Nous nous sommes volontiers dévoués pour la libération de Xénor. Bonne chance!

Que faisons-nous des casques et des armes? Personne ne nous croira.



La planète où règne Rohédès ne connaît pas l'hiver. Leur métal ne résiste pas à la neige. Adieu, amis, nous ne vous oublierons jamais.



Et tous les Terriens ne sont pas comme vous. Mieux vaut qu'ils ne se doutent pas de notre passage. Effacez-vous. J'effacerai toutes traces de notre séjour.



MIRIA ENVOIE DES RAYONS QUI EN-DORMENT PROFONDÉMENT NOS AMIS.



LES CASQUES ET LES ARMES TOMBENT EN POUSSIÈRE ET QUAND LES CHEMISEUX SE RÉVEILLENT, TOUT ÉTOURDIS...



... LE VAISSEAU SPATIAL A DEPUIS LONGTEMPS DISPARU DANS L'ESPACE.



Bon sang! Ça s'appelle dormir. Comment sommes-nous arrivés ici? Je ne m'en souviens plus. Mais j'ai fait un rêve bizarre!



Moi aussi... ah oui! Nous avons pris un traîneau pour échapper à Dix-sept. Serait-il toujours à nos trousses?



ROBERT ET BERTRAND QUITTENT LA MARNIÈRE ET CONTOURNENT LA VILLE.



A L'AUBERGE.

Tout le village est en ru-meur! On prétend que près des marnières...



Je sais, je sais! On a vu des lumières, des engins volants inconnus...

Hallucinations d'ivrogne! Ou d'innocent! Chez moi, ça ne prend pas!



Vite, vite! Un bain de pied de moutarde! Une boisson chaude! Je suis gelé!

Ciel! Dix-Sept! Que se passe-t-il? Où sont Robert et Bertrand?



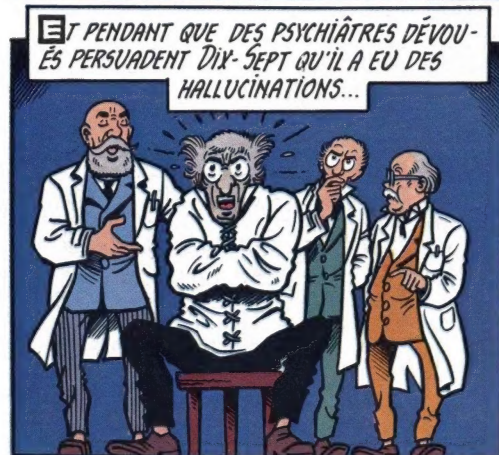
J'allais les arrêter quand, tout à coup, d'étrange objets volants sont apparus.....

Miséricorde! Lui aussi! Il est cinglé!



Des objets volants? Mais oui... mais oui... Doucement! Doucement! Venez avec nous, venez, venez...

Quelques jours au calme vous ferez du bien!

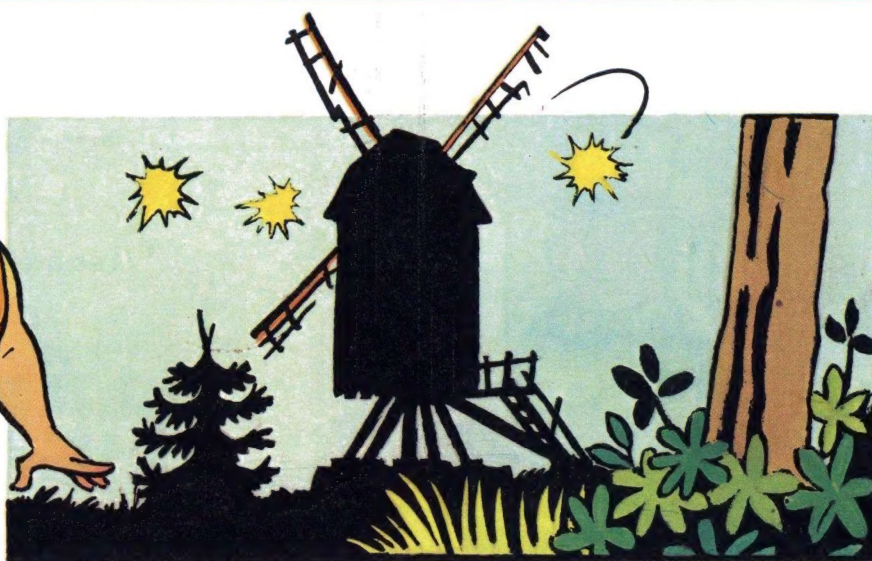


ET PENDANT QUE DES PSYCHIÂTRES DÉVOUÉS PERSUADENT DIX-SEPT QU'IL A EU DES HALLUCINATIONS...



... ROBERT ET BERTRAND PROFITENT GAÏMENT DE LEUR LIBERTÉ.

FIN

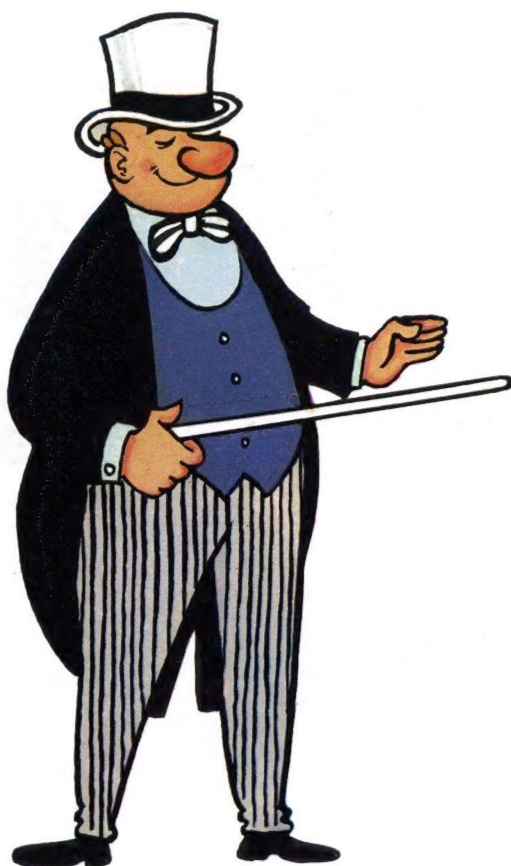


WILLY VANDERSTEEN

JÉRÔME

Redresseur de torts, jamais perdant, toujours gagnant, Jérôme le surhomme au cœur sensible. Dans l'accomplissement de ses missions de cascadeur d'or, il vous entraîne sans cesse dans de nouvelles aventures pleines d'imprévu et de fantaisie.

- | | | |
|--|--------------------------------------|----------------------------------|
| 1. Le mystère de Brispière | 26. Les perles de Majorque | 52. Les statues ardentes |
| 2. La couronne mystérieuse | 27. Le vaisseau fantôme | 53. Les autophages |
| 3. Roi de la jungle | 28. Le canon turc | 54. Le chien noir et la sorcière |
| 4. Le tomahawk d'or | 29. Les licornes vertes | 55. Les flammes gelées |
| 5. Le gnome de bronze | 30. La bombarde | 56. Le syndicat des cascadeurs |
| 6. L'île verte | 31. Des roses pour la Berunka | 57. La ruche |
| 7. Le collectionneur original | 32. L'arc-en-ciel bagarreur | 58. L'enlèvement |
| 8. La ville sous-marine | 33. La chenille de l'espace | 59. Le pied du druide |
| 9. Les anneaux de Jupiter | 34. Le temple du silence | 60. Le carreau rouillé |
| 10. Compo, le géant | 35. Le biplan fantôme | 61. Le faiseur de vent |
| 11. La chasse dangereuse | 36. Jérôme contre Jérôme | 62. La gondole noire |
| 12. Le cascadeur d'or | 37. Le mystère de la route nationale | 63. Le chevalier fantôme |
| 13. Le roi de la tomate | 38. La bouée rouge | 64. Les voleurs de ferraille |
| 14. Les mouches de Masakin | 39. Les pirates de l'air | 65. Le dragon à deux cornes |
| 15. Le gardien masqué | 40. La clavicule du dinosaure | 66. Les pilleurs de banques |
| 16. Le chasseur de chaussures | 41. Quand les cigares explosent | 67. L'énigme de la mine |
| 17. Le rat d'acier | 42. Les joujoux dangereux | 68. Une île au soleil |
| 18. Le volcan d'Itihat | 43. La chauve-souris | 69. Le strato klepto cumulus |
| 19. Les glaçons de Loch Latham | 44. Razzia à Djerba | 70. La légende |
| 20. Le chasseur de trésors | 45. La grande-crevette | 71. Les voleurs de fruits |
| 21. Les alchimistes | 46. Le phare de Dragonera | 72. Aventure au Far West |
| 22. La tête d'or | 47. Les Morigans | 73. Le gazo jaune |
| 23. Le breuvage magique | 48. La main noire | 74. Le géant de la forêt |
| 24. Aventure en Berunka | 49. La piscine dangereuse | 75. Le petit bois ensorcelé |
| 25. Les corbeaux de la Tour de Londres | 50. Les menhirs dansants | 76. Les escargots de Fukuzawa |
| | 51. La couronne enchantée | |



MARC SLEEN

Les aventures de

NÉRON

Le truculent Néron, son fils l'enfant prodige Adhémar, ses dévoués copains Bambou et Boulette, monsieur Claude et madame Bébelle, le fantastique Millesabords... il leur arrive, partout et toujours, quelque aventure singulière. Dans chaque album ils vous entraînent dans leurs histoires pleines d'imprévu et de fantaisie. Mais malgré les dangers et les menaces qui pèsent constamment sur eux, nos héros s'en tireront. Des albums du tonnerre!

Complètement en couleurs

- | | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------|
| 10. Arthur Grosbedon | 27. Le jardin des malices | 44. La disparition du vase de Chine |
| 11. Les Wallabites | 28. Ivan le terrible | 45. La couronne de Neptune |
| 12. Le lutin doré | 29. La bague du Muphti | 46. La bague enchantée |
| 13. Baringo | 30. Les chenilles rousses | 47. La comtesse verte |
| 14. Néron contre la F.F.F. | 31. Patati patata | 48. Néron et la tête de cheval |
| 15. Sacré Théophile | 32. Novembre Noir | 49. Les ailes de Xopot |
| 16. Mama Kali | 33. Le virus du rire | 50. Les Jinkaboums |
| 17. Les hommes bleus | 34. La princesse Lovely | 51. La baleine bleue |
| 18. Le lavoir des chiens | 35. La moutarde d'Abraham | 52. La flotte en folie |
| 19. Les Nérontiques | 36. La fleur qui parle | 53. Le Clo Clo clan |
| 20. Les Dinas déchainées | 37. Enivrante Charlotte | 54. La vengeance du grand Clo |
| 21. Le cacatoès qui caquette | 38. L'homme sans visage | 55. Le sixième lutin |
| 22. Gare à Castar | 39. La pantoufle volante | 56. Le secret de Jean Muscle |
| 23. Les Papricains | 40. Brigandage en folie | 57. Hannibal |
| 24. Le mystère de l'île de Pâques | 41. Ottoman XIV | 58. Mister Nobody |
| 25. Zongo au Congo | 42. Le mauvais œil | |
| 26. Le gorille jaune | 43. L'arme redoutable d'Oumtata | |



WILLY VANDERSTEEN

robert et bertrand

Les aventures de Robert et Bertrand se déroulent au XIXe siècle. Ces deux joyeux lurons sont de sympathiques vagabonds, ennemis déclarés de l'injustice, et qui aiment la liberté par-dessus tout.

déjà parus:

1. L'ermite de Beaucroy
2. La main noire
3. Le dragon vert
4. Le diable du Val aux roses
5. Le drame de Marie-Souillon
6. Documents secrets
7. Le diable noir
8. Le briseur de grève
9. Les étangs de Miremort
10. Aventure en Moldavie
11. La capuche écarlate
12. Les puissances occultes
13. Le dernier vol de l'épervier
14. La catastrophe de Corvilain
15. Le fantôme du Zwin
16. La maison hantée
17. Le joyau englouti
18. Visiteurs insolites

